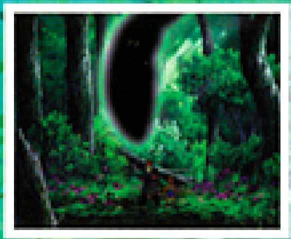

PlayStation
川の
ぬし釣り
—秘境を求めて—

はじめに

　このゲームは、旅に出た主人公が、釣った魚を売ってお金をかせぎ、釣り具を買いそろえながら、幻の「ぬし」をめざします。途中、動物たちとふれ合ったり、さまざまな人たちと出会いながら、ほのぼのとした釣りの旅を続けます。

　6人それぞれに違った「ぬし」を求め、キャラクターによってイベントもストーリーもさまざまな冒険をくり広げます。そして「ぬし」を釣りあげると……それは、そのときのお楽しみに。





　電源をいれるとオープニングが始まります。初めてのときは、このオープニング・アニメをゆっくり楽しんでくださいね。このオープニングはスタートボタンでスキップすることができ、続いてタイトル画面となります。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 2ブロック

アナログコントローラ対応（振動のみ）

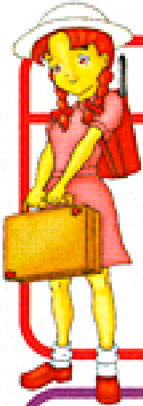
SLPS 91155

キャラクター&ストーリー



兄（12才）・小学6年生

「ぬし」を釣りに行くといって戻ってこない、友だちの三平をさがすため旅に出る。でも、前々から自分も「ぬし」を釣ってみたいと思っていたのだった。幼いころから父に釣りを教わっており、体力・技術のバランスに優れている。



姉（16才）・高校2年生

食べるだけでやせられるという魚を求めて旅に出る。うつり気で、感情の起伏が激しい性格。イイ男にはちょっと弱いのが欠点？　美人を武器に、買物のときにはおまけしてもらえることも。



父（40才）

かつては名人と呼ばれるほどの釣り師だったが、7年前、秘境の「ぬし」と対決して竿を折られてしまったことがある。息子が旅に出たことをきっかけに、妻とあることを約束して、再び「ぬし」釣りの旅へ。体力に自信あり。



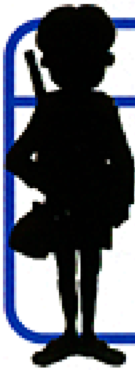
母（自称33才）

ある魚を食べると若返るとかその魚は「ぬし」に違いないと聞いて、旅に出かける。しかし、途中から興味はおいしい魚へと向いていく。体力はないが、押しが強く（？）、ふだんより高い価格で魚屋に魚を売りつけます。



妹（6才）・小学1年生

変わったものが好きな女の子。幼いので「ぬし」を釣りに行くのは親に反対されてしまい、イワナ釣りの大会で優勝したらという条件をつけられてしまう。体力はないけど、ふつうは嫌われるカッパやキツネを味方にできる。



いとこ（12才）・小学6年生

都会育ちのおぼっちゃん。負けず嫌いで強情な性格。先に三平をさがしだそうとするが……。ただし、このいとこは、兄でゲームをクリアした後でないと選べません。



ゲームの始め方

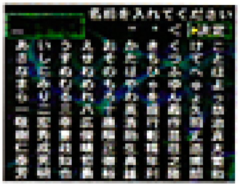
タイトル画面でスタートボタンを押してください。
キャラクターの選択画面になります。

■主人公を選ぶ



方向キーの左右でキャラクターを選び、○ボタンで決定してください。

■名前をつける



方向キーでカーソルを動かし、○ボタンで決定します。文字を消したいときは×ボタンか、「く」にカーソルを合わせて○ボタン。名前が決まったら「決定」を選んで○ボタンです。

■ゲームの始まり



いよいよゲームの始まり始まり。メッセージを○ボタンで進めてください。

■続きから遊ぶときは

続きから遊ぶ場合は、データのあるメモリーカードを差して、セーブデータのある主人公を選んでください。

■ゲームをやめるときは

村のお地蔵さまに話しかけてゲームを記録してから、電源を切ってください。つぎにゲームをするとき、続きから遊ぶことができます。



操作方法

アナログコントローラ



L1ボタン

振動のON・OFFの切り替えをします。（釣りのときのみ使用可能です。）コントローラでは使用しません。

L2ボタン

ウキの拡大画面を移動します。

R2ボタン

ウキの拡大画面を移動します。

R1ボタン

釣りのとき、ウキの拡大画面を表示します。

△ボタン

使いません。

○ボタン

ウィンドウを開く。選択コマンドの決定など。

セレクトボタン

釣りのときはポーズ、ポーズの解除をします。

×ボタン

釣りを始める。しかけを投げる。ウィンドウを閉じる。選択コマンドのキャンセルなど。

LED

点灯時はアナログモードです。
※アナログスティックには対応していません。

方向キー

キャラクターの移動。カーソルの移動。コマンドの選択など。釣りのときは、下矢印は魚のリリース。

スタートボタン

オープニングをスキップします。

□ボタン

魚に逃げられたとき、いっきに糸を巻き上げます。

コントローラ

L1ボタン以外、操作方法はアナログコントーラと同じです。



ウィンドウの説明



○ボタンでウィンドウを開きます。×ボタンでウィンドウを閉じたり、ひとつ前のウィンドウに戻ります。

■ステータス・ウィンドウ



ここに、現在いるステージが表示されます。

時間 天気

朝・昼・夕の時間と天気が表示されます。時間や天気によって、釣れやすくなったり、釣れにくくなったりする魚がいます。また、天気によって、泳いでいるときの体力の減りぐあいも変わってきます。

お金

釣った魚を魚屋に持っていくと、その魚の種類や大きさに応じて買いとってくれ、お金をかせぐことができます。お金は釣り具や道具を買いそろえたり、宿屋に泊まったりするのに使います。

体力

水の中を泳いだり、動物から嫌がらせを受けたりすると減ってしまいます。体力が０になると、ゲームをスタートした地点（またはセーブしたところ）まで戻されてしまいます。魚を釣って経験値をかせぐと、体力をアップすることができます。

経験

魚を釣ると経験値を獲得することができます。経験値がたまると、体力の最大値を少しずつアップしたり、また、釣りレベル（→Ｐ９）を上げることができます。

■選択ウィンドウ



方向キーでコマンドを選び、○ボタンで決定してください。×ボタンでキャンセルできます。

釣り

主人公が釣り竿をかまえ、×ボタンで釣りができます。ただし、水のないところでは釣りはできません。ちなみにウィンドウを開かなくても、×ボタンで釣りを始められます。

移動

釣りをしているときにウィンドウを開くと表示されます。これを選ぶと主人公が釣りをやめ、移動できるようになります。

エサ

ウキ釣り・投げ釣りのときに、持っているエサを表示します。ルアー釣りのときは、「ルアー」に、毛バリ釣りのときは「毛バリ」に変わります。

釣具

現在、装備している釣り具が表示されます。ほかにも釣り具を持っていれば、ここでその装備を変えることができます。

食事

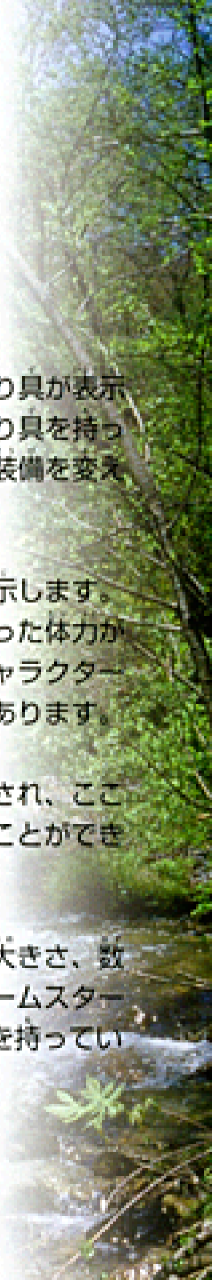
持っている食べ物を表示します。食べ物を食べると、減った体力が回復します。ただしキャラクターによっては好き嫌いがあります。

道具

持っている道具が表示され、ここで使いたい道具を選ぶことができます。

びく

釣りあげた魚の名前や大きさ、数などを表示します。ゲームスタート時は、容量5のびくを持っています。



お店とアイテム

■村の案内

魚　屋



釣った魚を買ってくれます。

釣具屋



釣り具や食料、道具を売ってます。

宿　屋



泊まると体力回復。川に魚も戻ります。

立　札



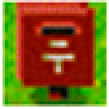
釣り大会の順位が記録され、大会で１位になると賞金がもらえます。ときどき記録が変わるので、そのときは新しい記録をめざしてください。

お地蔵さま



話しかけると、ゲームを記録（セーブ）できます。また、お地蔵さまにおそなえをすると、何かいいことがありますよ。

ポスト



このポストから絵はがきを送ることができます。

■道具の使い方

湯のみ



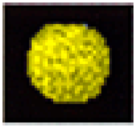
湯のみを選んで休憩すると、朝は昼に、昼は夕に時間が変わり、体力が5回復します。

び　く



ウィンドウの「びく」を選ぶと、びくの中の魚がわかります。お金をためて、魚がたくさん入るびくに買いかえましょう。

寄せエサ

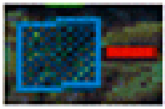


水際でこれをまくと、魚が寄ってきます。

虫メガネ

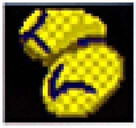


金アミ



どちらもエサをとるのに使います。虫メガネは岩場で、金アミは浅瀬で使うと、エサを取ることができます。

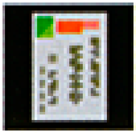
わらじ



渓流ステージのさらに上流に行くために必要です。

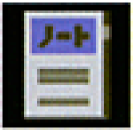
※ほかにもいろいろな道具がありますが、道具の中には、特定のキャラクターでしか買えないものもあります。道具はお店で買うばかりでなく、村人からもらうこともあります。

絵はがき



家族にひとりだけ絵はがきを出すことができます。はがきの文章は主人公の名前を入力するときと同じように入力します。「投函する」を選べば、はがきを出すことができます。また、ポストに話しかけても絵はがきを出すことができます。届いたはがきは、その内容を見ることができます。

釣りノート



現在の釣りレベルと、そのステージで釣った魚の記録、釣った魚の図鑑などを見ることができます。



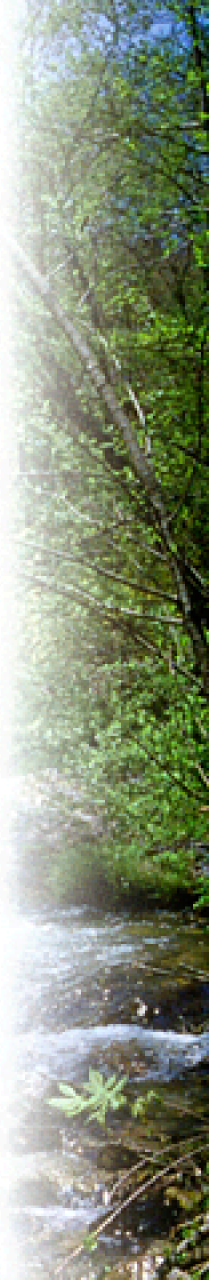
↑「釣りレベル」を選んで○ボタンを押すと、釣りごとのレベルが見られます。



←魚の名前にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、その魚の図鑑が見られます。

〈釣りレベルについて〉

それぞれの釣り方で経験値を稼ぐと、その釣り方ごとのレベルが上がっていきます。レベルが高くなる……つまり、釣りの腕が上がると、魚に逃げられにくくなったりします。



釣り方の種類

このゲームでは、下の５種類の釣り方が遊べます。
それぞれの釣りをするときは、以下のようなしかけを選んでください。

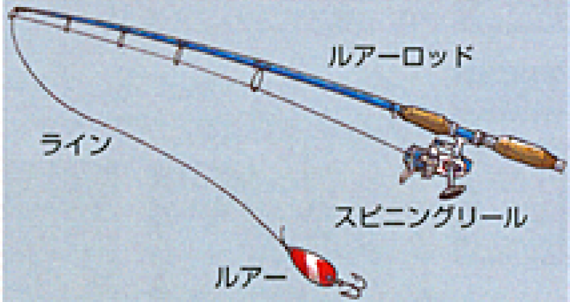
ウキ釣り

ふり出し竿か投げ竿＋ウキか目印＋ハリ＋エサを選びます。



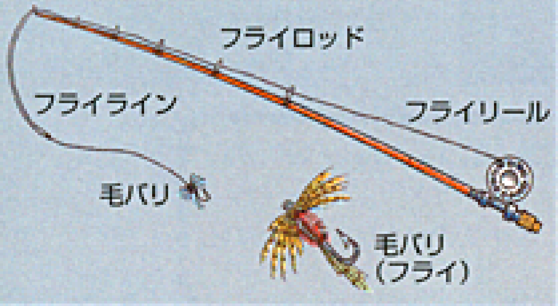
ルアー釣り

ルアーロッド＋ルアーを選びます。



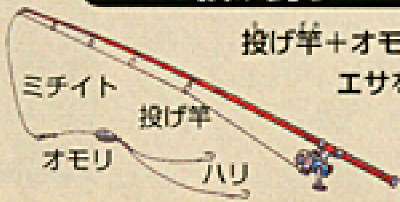
毛バリ釣り

フライロッド＋毛バリを選びます。



投げ釣り

投げ竿＋オモリ＋ハリ＋エサを選びます。



アユの友釣り

アユ竿＋目印＋ハナカン＋おとりアユを選びます。

しかけの種類

■竿・ロッド

「釣具」で竿を選び○ボタンを押すと、持っている竿が表示されます。使いたい竿にカーソルを合わせて、○ボタンを押してください。竿の種類によって釣り方が変わります。



ふり出し竿


タナゴ竿

タナゴ竿10本継2m
マブナ竿9本継3.3m
ヤマベ竿6本継3.9m
ヤマメ竿8本継4.5m
清流カーボン竿5.3m
渓流カーボン竿6m

ウキ釣り・投げ釣りに使う竿で、竿が長いほど遠くに飛ばすことができます。

長い竿


アユ竿

アユ竿6本継7m
アユ竿カーボン10m

アユの友釣り用の竿です。

タメのきく竿

ヘラ竿3本継3m
コイ竿8本継5m
ヘラ竿カーボン6.5m

ウキ釣り・投げ釣りでの大物釣り用。

リール用の投げ竿


投げ竿

ヘラ竿3本継3m
コイ竿8本継5m
ヘラ竿カーボン6.5m

遠くのポイントに投げこめます。

ルアーロッド



ルアーロッド小
ルアーロッド中
ルアーロッド大
大物用ルアーロッド

ルアー釣り用の竿。ルアーのサイズや魚の大きさに合わせて選びます。

フライロッド



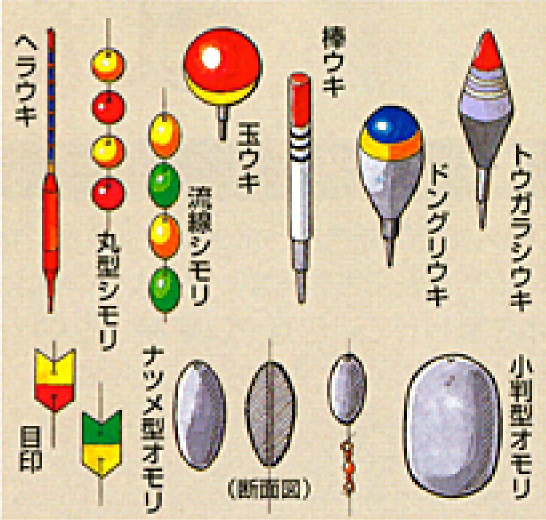
フライロッド小
フライロッド中
フライロッド大

毛バリ釣りに使う竿です。

■ウキ・オモリ



竿と同じく「釣具」でウキを選択すると、持っているウキ・オモリが表示されます。使いたいものを選んで、○ボタンで決定してください。

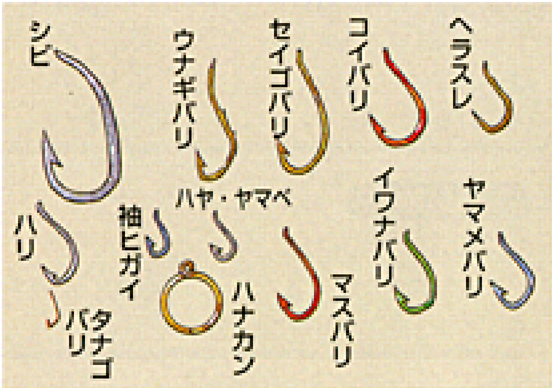


ウ　キ・ウキ釣りに使います。
目　印・アユの友釣りや毛バリ釣りに使います。
オモリ・投げ釣り用で、遠くに投げるために使います。

■ハリ



竿やウキと同じく「釣具」でハリを選択すると、持っているハリが表示されます。基本的に、大きな魚には大きなハリ、小さな魚には小さなハリを使います。

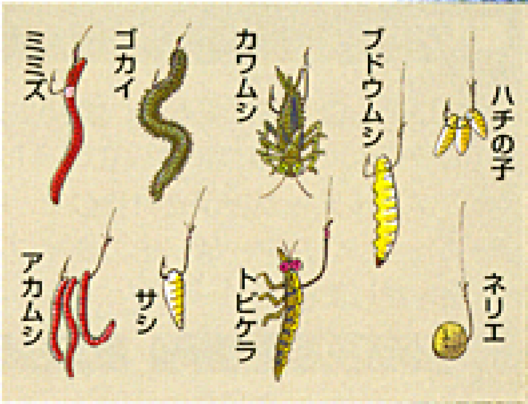


ハナカン・アユの友釣りで使います。

■エサ



ウィンドウの「エサ」を選ぶと、持っているエサが表示されます。使いたいものを選んで、○ボタンで決定してください。エサはそれぞれ最大9コまで持つことができます。



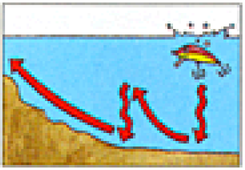
エサの種類	そのエサで釣れる魚
ミミズ	ウグイ・ウナギ・モロコ・テナガエビ
ドバミミズ	ウグイ・ウナギ
サシ	オイカワ
紅ザシ	ワカサギ・ヒメマス
昆虫	イワナ・ヤマメ
アカムシ	マブナ
ゴカイ	ハゼ・メゴチ・コイ
カワムシ	イワナ・ヤマメ・ウグイ
トビケラ	イワナ・ヤマメ
イクラ	ヤマメ・ニジマス
ブトウムシ	オイカワ・ウグイ
ハチの子	オイカワ・ウグイ

エサの種類	そのエサで釣れる魚
ネリエ	ウグイ・モロコ
ヘラネリ	ヘラブナ
コイネリ	コイ
おかゆネリ	タナゴ
イモ	コイ
小魚	ニジマス
ドジョウ	ブラックバス・ライギョ・ナマズ
カエル	ブラックバス・ライギョ・ナマズ
エビ	ニジマス
貝のむきみ	メゴチ・ハゼ
おとりアユ	アユ

■ルアー

竿をルアーロッドにすると、選択ウィンドウの「エサ」が「ルアー」に変わります。この「ルアー」を選ぶと、持っているルアーが表示されるので、使いたいものを選んでください。ルアーは、そのタイプによって以下のような動きをします。

プラグ（シンキング）



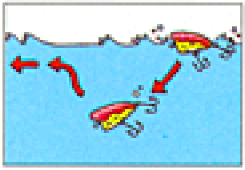
←このプラグは重いので、動きを止めると沈みます。

スピナー



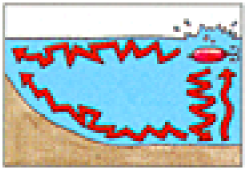
←ブレイド（回転板）が回り、振動ときらめきで魚を誘います。

プラグ（トップウォータ）



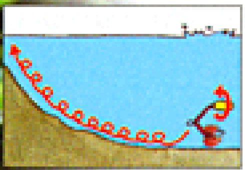
←プラグは小魚の動きをまねたもの。水面をパタパタします。

ジ　グ



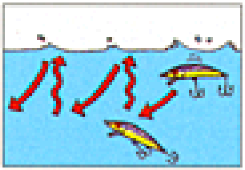
←オモリにハリをつけたルアーです。

スピナーベイト



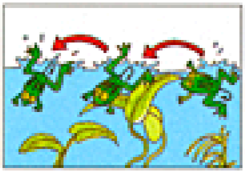
←スピナーとほかのルアーを組み合わせたものです。

プラグ（シャローライナー）



←このプラグは、水中の表層や中層を泳ぎます。

ソフト・カエル



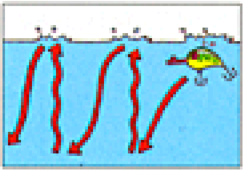
←カエルの形や動きをまねて魚を誘います。

スプーン



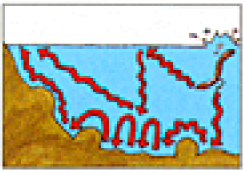
←キラキラ光って、魚の興味をひくルアーです。

プラグ（ディープ）



←糸を引く（ボタンを押す）と、大きく水中にもぐります。

ソフト・ワーム



←ミミズなどをまねたものです。

■毛バリ



毛バリは、鳥の羽根などを使って昆虫をまねて作ったもので、フライともいいます。

竿をフライロッドにすると、選択ウィンドウの「エサ」が「毛バリ」になります。それを選ぶと、持っている毛バリが表示されるので、使いたいものを選んでください。

■毛バリの種類

メイフライ	（カゲロウをまねたもの）
カディス	（トビケラをまねたもの）
ディプテラ	（ユスリカをまねたもの）
ストーンフライ	（カワゲラをまねたもの）
テレストリアル	（陸生昆虫をまねたもの）

■特徴による分け方

ウェット	水中の昆虫、羽化しようとしている昆虫をまねたもので、水に沈む毛バリです。
ドライ	水に落ちた昆虫をまねたもので、水に浮く毛バリです。

ルアーで釣れるおもな魚

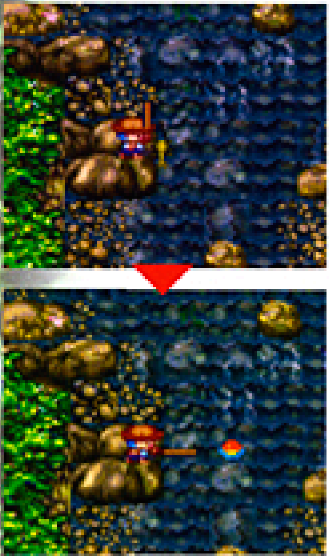
ブラウントラウト・ニジマス・ブラックバス・ブルーギル・アメマス・ライギョ・ナマズ・ハス・カムルチー・スズキ・アカメ…など

毛バリで釣れるおもな魚

イワナ・アメマス・ヤマメ・アマゴ・ニジマス・カワマス・オイカワ…など

釣り方の説明

■ウキ釣り・投げ釣り



キャスティング(しかけを投げる)

×ボタンを押すとしかけが飛んでいき、ボタンを放すとしかけが着水します。しかけを飛ばすとき方向キーで方向を調節できます。投げたい方向に方向キーを押してください。

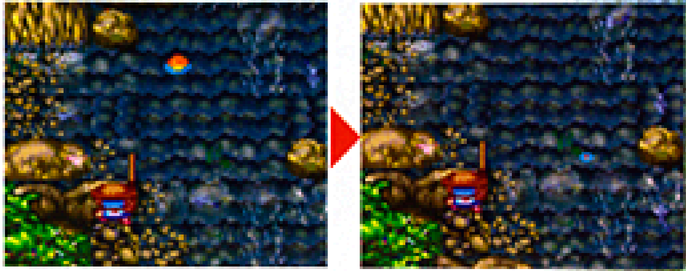
×ボタンを長く押していると、しかけは遠くへ飛んでいきますが、糸の長さ以上には飛びません。遠くまで投げたいときは、長い竿に変えるか、(投げ釣りの場合なら)リール用の投げ竿に変えてみてください。

ただし、体力が少ないと遠くへ飛ばせません。



釣りをしているとき、R１ボタンを押すとウキや目印の拡大画面を表示することができ、ウキや目印の動きが見やすくなります。また、この拡大画面は、R２かL２ボタンでじゃまでないところに移動することができます。

あわせ（ウキ釣りの場合）



魚がエサに食いつくと、魚影がしかけのまわりをグルグルとまわり、ウキが水中に沈みます。このとき×ボタンを一回ポンと押して、あわせます。あわせがうまくいくと、水中画面となります（→P22）。

ウキが浮きあがってしまうときは、エサが合っていないようです。違うエサに変えてみましょう。

あわせ（投げ釣りの場合）

魚がエサにふれると、竿の先についている鈴が鳴ります。魚がエサに食いつくと、鈴が鳴り続けます。このときに×ボタンを一回ポンと押して、あわせてください。

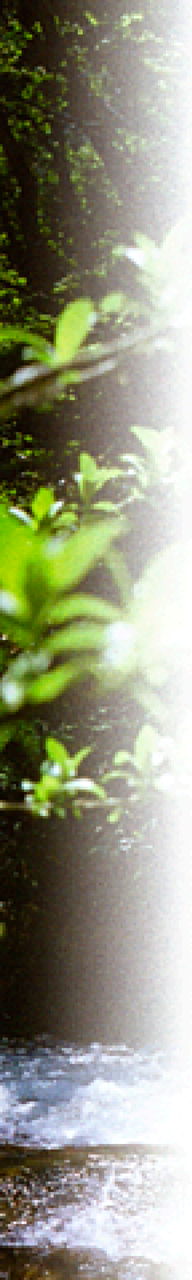
鈴が鳴らないときは、エサを変えるか、釣り方を変えてみてください。

■アユの友釣り

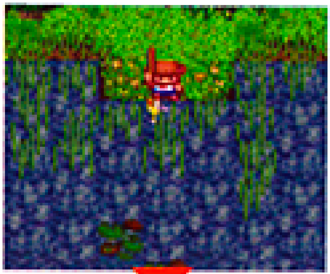


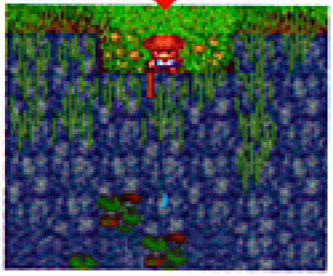
友釣りのしかけを準備したら、水辺で×ボタンを押します。すると、おとりアユが水の中に入り、あとは勝手に泳ぎまわります。

アユがおとりアユに反応すると目印が回転し、アユがかかると目印が沈みます。このとき×ボタンをポンと押して、あわせてください。あわせに成功すると、水中画面（→P22）になります。



■ルアー釣り





キャスティング

ウキ釣り・投げ釣りのときと同じく、×ボタンを押すとしかけが飛んでいき、ボタンを放すと着水します。しかけが飛ぶ方向は、方向キーで調節できます。

しかけが着水したら、×ボタンでルアーを引いて魚を誘います。魚がルアーに興味をしめすと、魚影がルアーのまわりをグルグルとまわって
自動的に水中画面になります。



魚を誘う



ボタンを押したり放したりしながら、魚がいる深さにルアーの深さを合わせます。



魚がルアーに近づいてきて食いついたら、そのタイミングを逃さずに×ボタンを一回ポンと押して、あわせます。

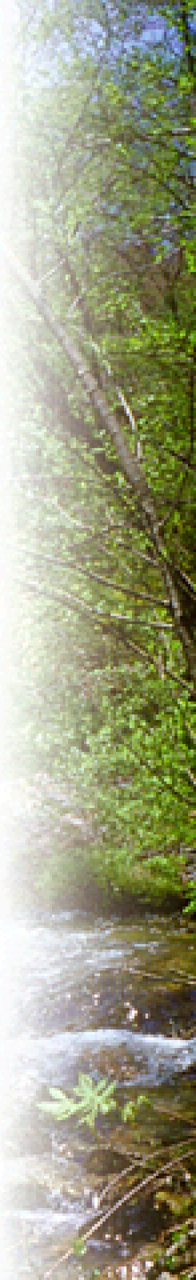


ハリにかかると、魚は勢いよく（画面左の方に）逃げ出します。魚が逃げているあいだは、ボタンを放して魚の動きが止まるのを待ちましょう。



魚の動きが止まったら、すかさず×ボタンを押して糸を引きます。

これをくり返しながら、ゆっくり魚を釣りあげていってください。



■毛バリ釣り





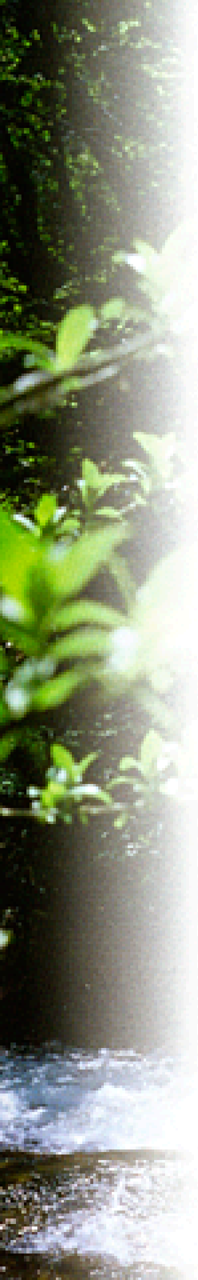


キャスティング

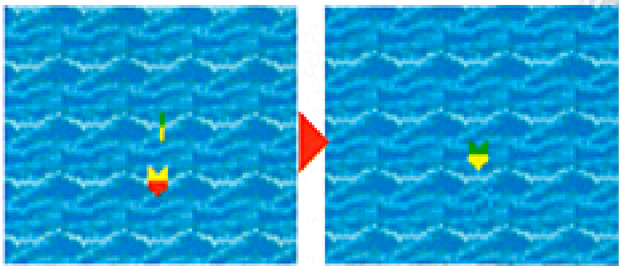
×ボタンを押すと、竿を振りはじめ、ボタンを押しているあいだずっと振り続けます。そのあいだに、方向キーで投げる方向や距離を調節してください。

投げたい方向に方向キーを押し、投げる方向にキーを押すと遠くに、手前に押すと短い距離でしかけを投げます。

竿を前に振りだしたときに×ボタンを放すと、しかけが飛んでいきます。



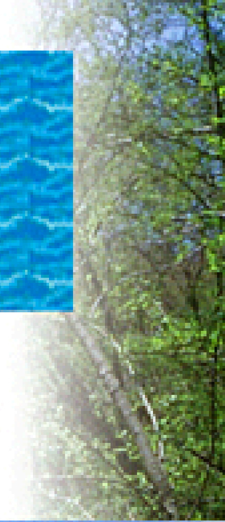
あわせ



　魚が毛バリにふれると、目印が回転します。魚が毛ばりに食いつくと、目印が沈むので、このときに×ボタンを一回ポンと押して、あわせをします。

　あわせがうまくいくと水中画面になります（→P 22）。

　魚が毛バリに興味をしめさないときは、ほかの釣り方に変えてみましょう。



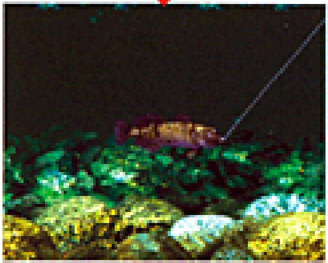


魚とのファイト

あわせに成功すると、魚がハリをくわえたところからの水中画面になります。



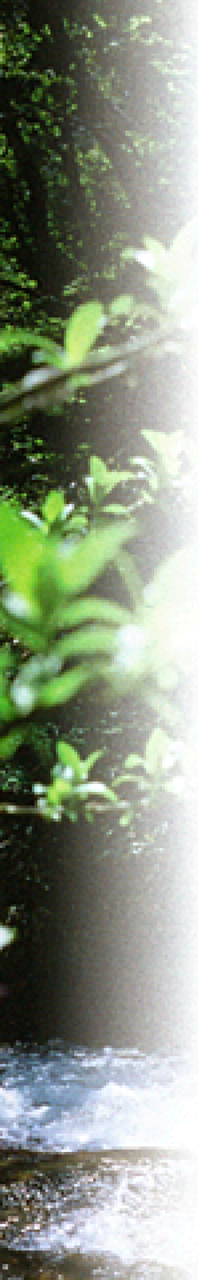
魚が逃げているあいだは、ボタンを放して、魚の動きがしずまるのを待ちます。
このとき無理に糸を引くと、魚がハリからはずれて逃げられてしまいます。



魚の動きが止まって静かになったら、すかさず×ボタンを押して、糸を引きます。



魚が暴れだしたら、またボタンを放して待ちます。
魚が静かになったらボタンを押し、暴れたら放す、をくり返しながら、少しずつ、ゆっくりと釣りあげてください。



■若魚はリリースしてあげよう



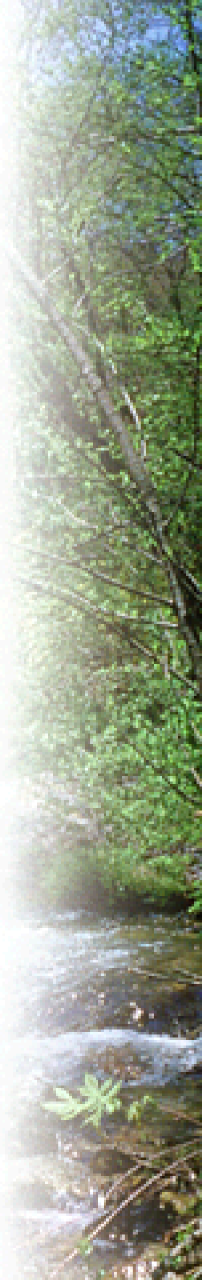
魚を釣りあげると、その魚の種類や大きさ、経験値が表示されます。左の画面のときに×ボタンを押すと、そのまま魚をとりこむことができます。



ただし若魚を釣ったときは、リリース（魚を逃がしてあげること）してあげましょう。方向キーの下を押すと、魚をリリースすることができます。

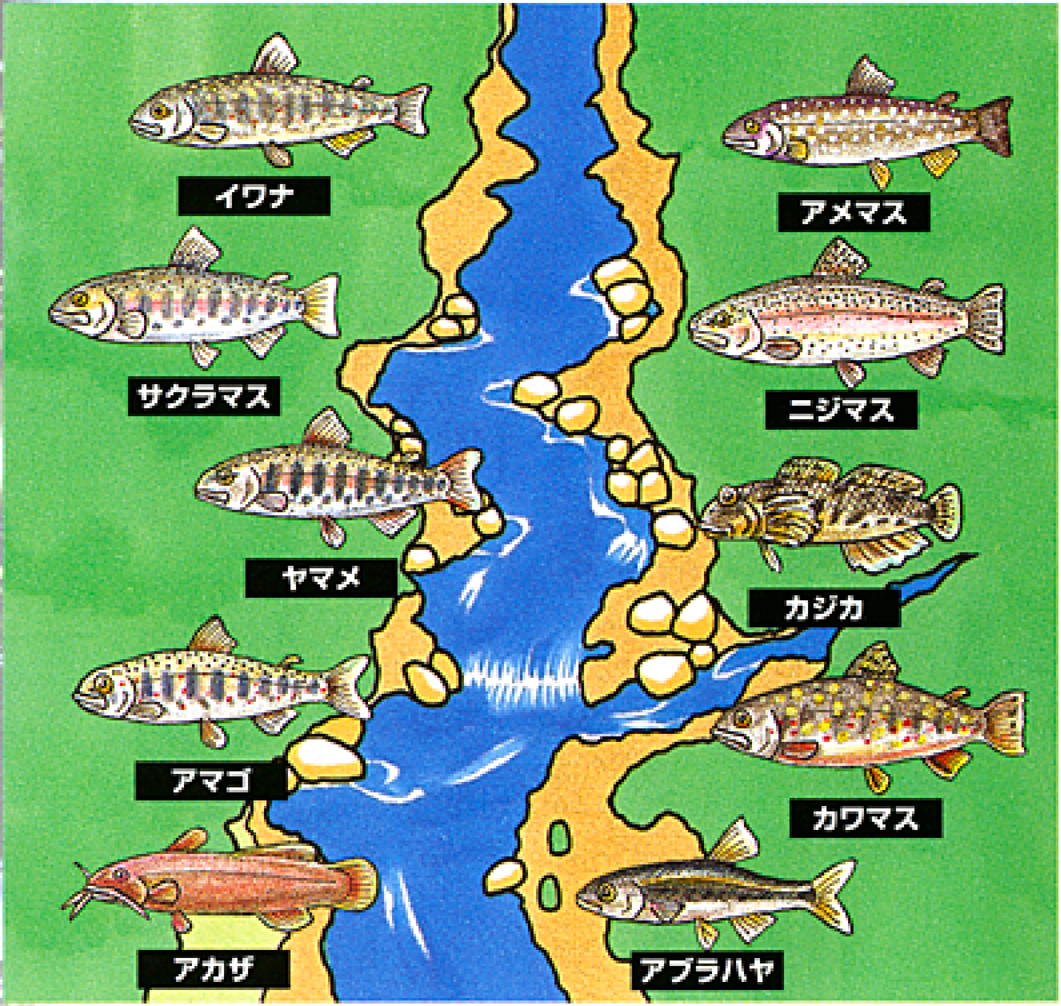
リリースしても、魚を釣ったことで経験値は得ることができます。

リリースしてあげた若魚は、つぎに釣るときには大きく成長していますよ、きっと。

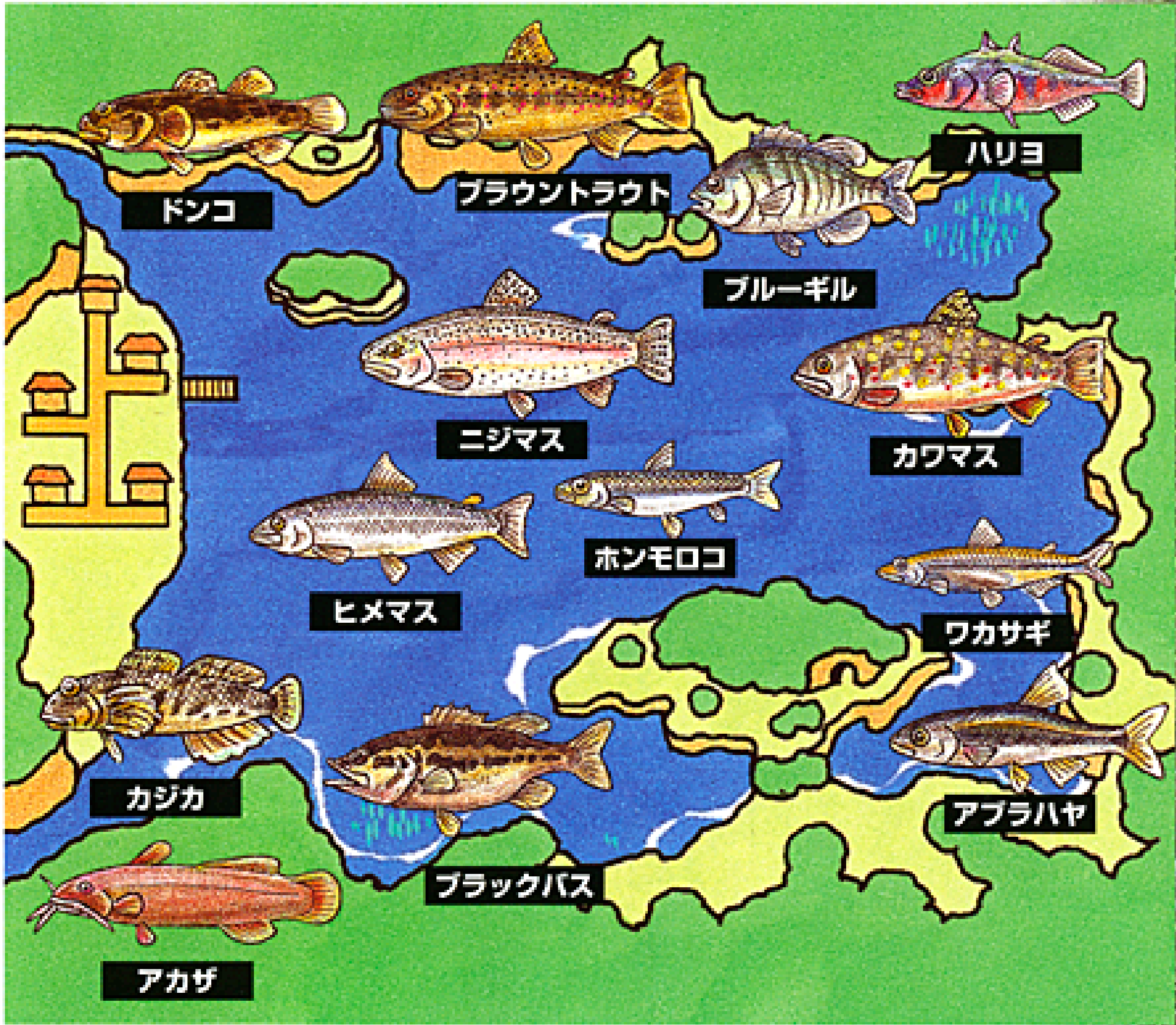


釣り場ガイド

〈渓流〉



〈山上湖〉

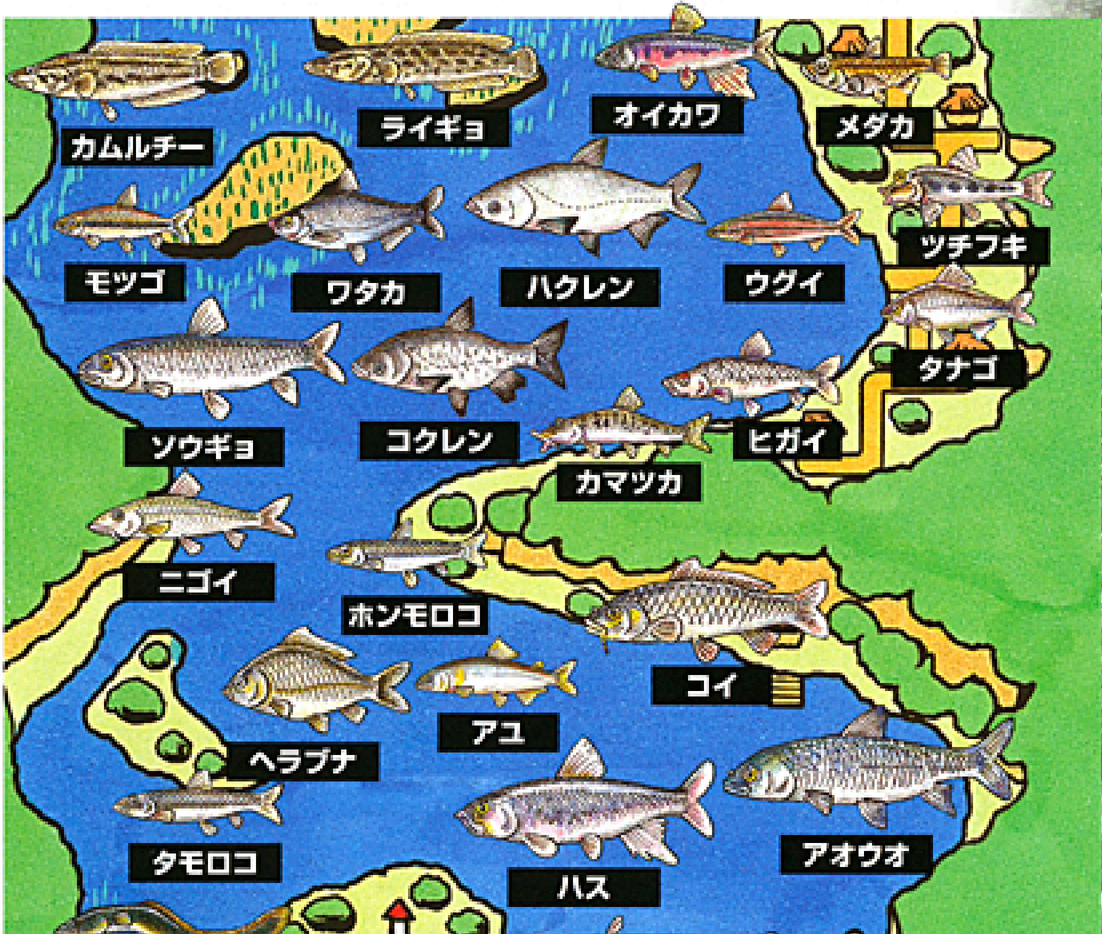


ドンコ
ブラウントラウト
ハリヨ
ブルーギル
ニジマス
カワマス
ホンモロコ
ヒメマス
ワカサギ
カジカ
ブラックバス
アブラハヤ
アカザ

〈清流〉

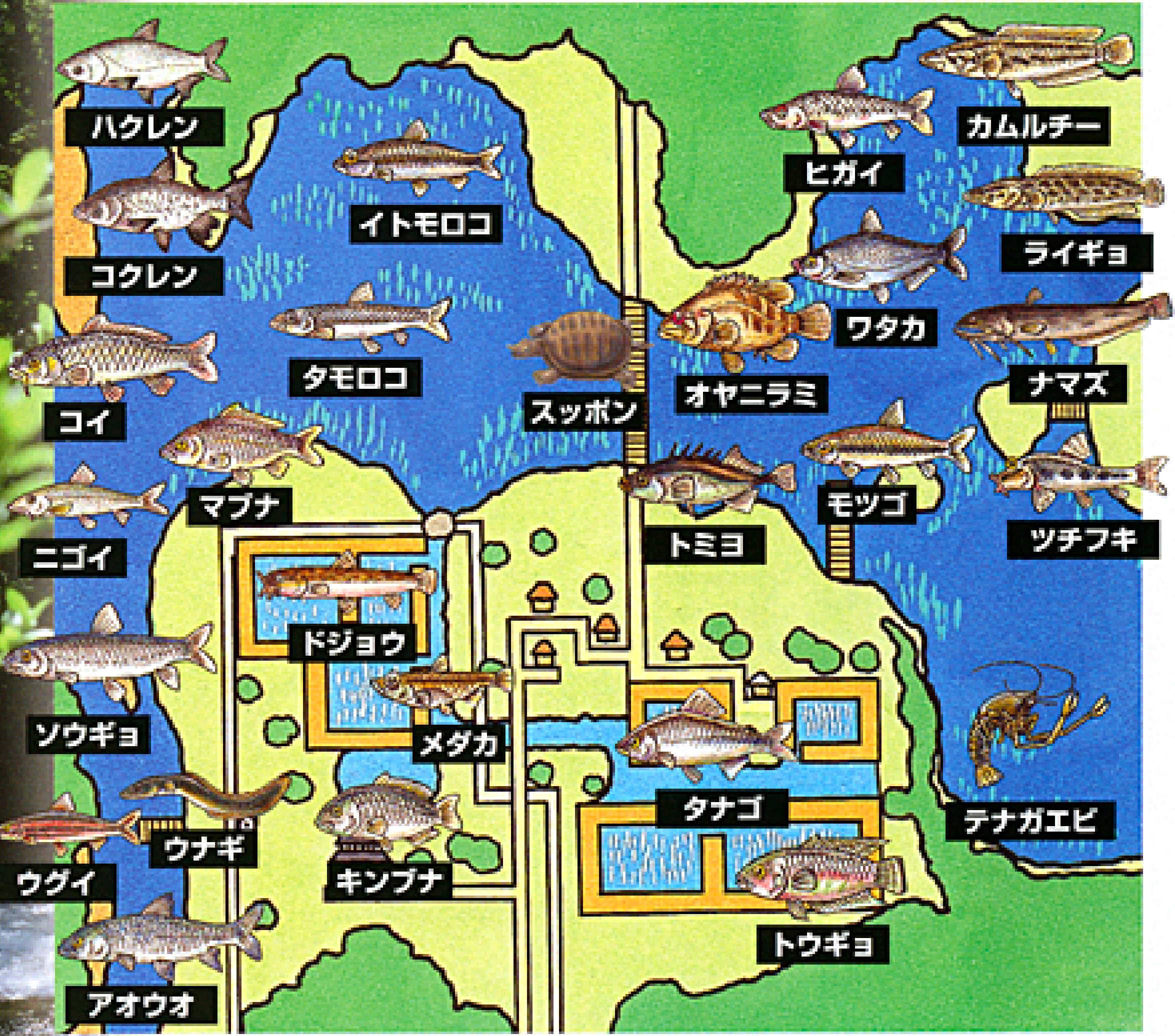

カジカ
カワムツ
アカザ
サツキマス
ヤマノカミ
タモロコ
ドンコ
ニゴイ
ウグイ
ムギツク
アユ
シマドジョウ
オイカワ
カマツカ
イトモロコ
ギギ

〈湖〉

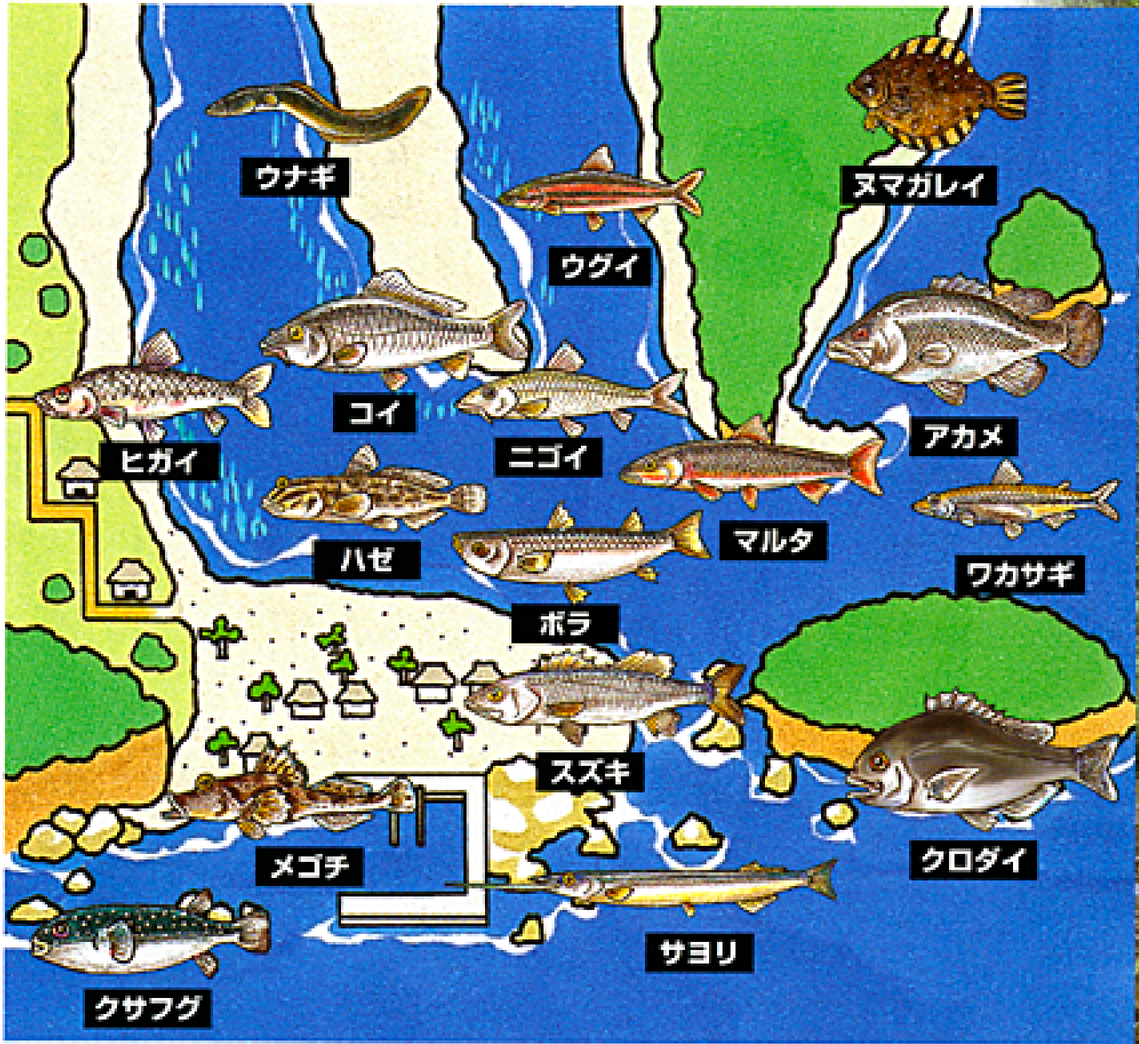


カムルチー
ライギョ
オイカワ
メダカ
ツチフキ
モツゴ
ワタカ
ハクレン
ウグイ
タナゴ
ソウギョ
コクレン
ヒガイ
カマツカ
ニゴイ
ホンモロコ
コイ
アユ
ヘラブナ
タモロコ
ハス
アオウオ
ウナギ
ナマズ

〈下流〉


ハクレン
コクレン
コイ
ニゴイ
ソウギョ
ウグイ
アオウオ
ウナギ
マブナ
イトモロコ
タモロコ
ドジョウ
メダカ
キンブナ
スッポン
オヤニラミ
トミヨ
タナゴ
トウギョ
ヒガイ
ワタカ
モツゴ
カムルチー
ライギョ
ナマズ
ツチフキ
テナガエビ

〈河口〉


ウナギ
ヌマガレイ
ウグイ
コイ
アカメ
ヒガイ
ニゴイ
マルタ
ハゼ
ワカサギ
ボラ
スズキ
クロダイ
メゴチ
サヨリ
クサフグ

動物とのつきあい方



移動の途中に突然、動物たちに出会うことがあります。さて、その動物たちに対して、あなたはどうしますか？　コマンドを選んで○ボタンで決定してください。あなたの行動しだいで、動物たちと仲よしになったり、仲が悪くなったりします。

無視する

うまくいくと動物はどこかに立ち去ってしまいます。でも、失敗すると動物から嫌がらせをされてしまいます。

挨拶する

動物にも礼儀正しくすると、何かいいことがあるかもしれません。ただし、虫のいどころが悪いときには（？）嫌がらせをされてしまいます。

何かあげる

動物に持ち物の中から何かをあげます。その動物の好物ならいいのですが……。そうでないと、やっぱり嫌がらせをされてしまいます。

驚かす

仲が悪い動物に対して何もあげるものがないときに使います。成功すれば動物は逃げますが、失敗するとチョーすごい嫌がらせが……。